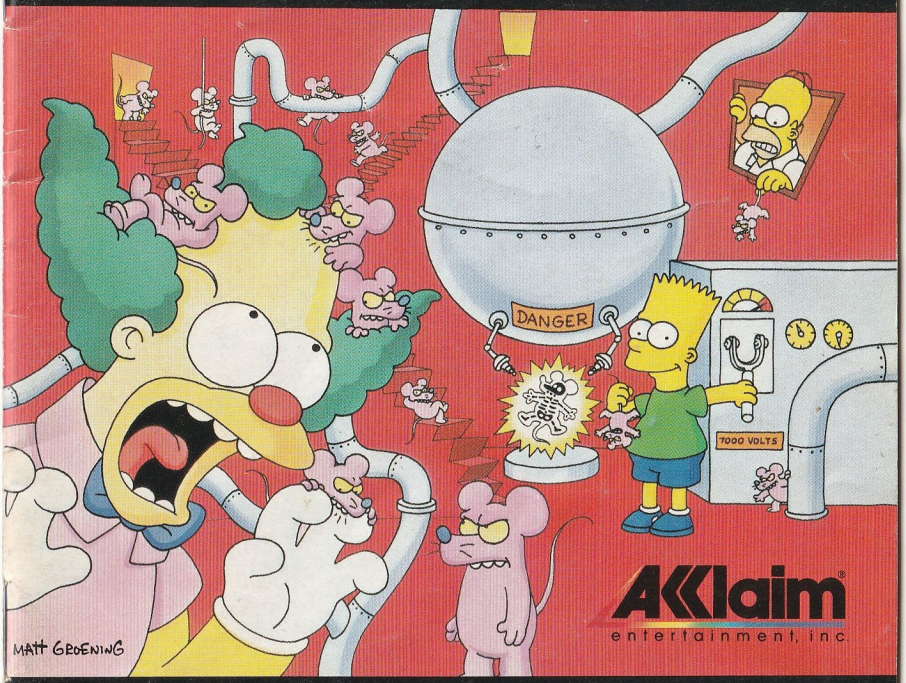
SNSP-FH-NOE

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Acclaim®
entertainment, inc.

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

Aye Cramba! Bart Lieblingsheld, Krusty der Clown, ist in Schwierigkeiten. Ratten haben sein Funhouse besetzt.

Ist dies das Ende von Krustyland? Auf keinen Fall! Bart, Homer, Sideshow Mel und Corporal Punishment stehen Krusty mit den ausgeflipptesten Rattenfallen, die Ihr jemals gesehen habt, zur Seite. Diese ausgeklügelten Fallen, machen den Ratten auf unterschiedlichste Weise den Garaus.

Krusty hat nun die Aufgabe, die Ratten zu diesen Spezialfallen zu bringen. Er muß Steine verschieben, Röhren verbinden, geheime Durchgänge aufspüren, Mauern einreißen und seinen Spaß haben.

Für die schleimigen Schlangen, fliegenden Schweine und die mit Laserstrahlern um sich schießenden Aliens, hat Krusty nur Eins übrig: Sahnetorten.

Also, bevor die listigen Nager das gesame Funhouse in Einzelteile zerlegt und Krusty davon gejagt haben, greife zum Controller und stoppe die Invasion.

Krusty braucht Deine Hilfe...

SPIELVORBEREITUNGEN

LADEN

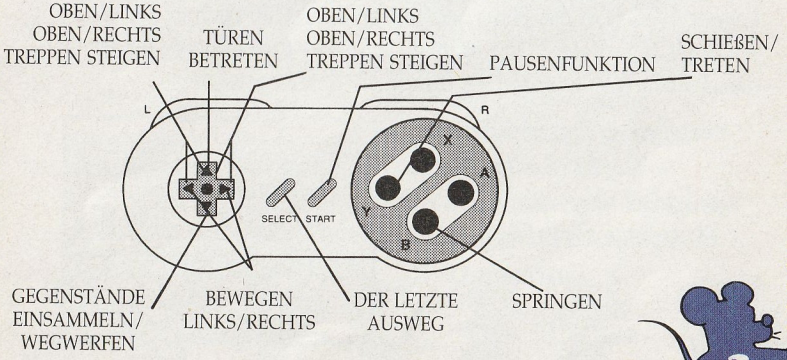
1. Versichere Dich, daß das SUPER NINTENDO Grundgerät ausgeschaltet ist.
2. Lege die KRUSTY SUPER FUN HOUSE Spielkassette, wie in der Gebrauchsanweisung für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM beschrieben, ein.
3. Schalte nun das Gerät ein.

Starten - Drücke die Taste START einmal um in den Passwort modus zu gelangen und ein zweitesmal um das Spiel zu starten.

Um ein Passwort einzugeben um ein Spiel fortzusetzen - Drücke die Taste START und wähle mit dem STEUERKREUZ den Buchstaben aus, den Du verändern möchtest. Drücke dann auf dem STEUERKREUZ nach OBEN oder UNTEN um die jeweiligen Buchstaben zu verändern. Drücke die Taste START wenn dasPasswort komplett ist.

DER CONTROLLER

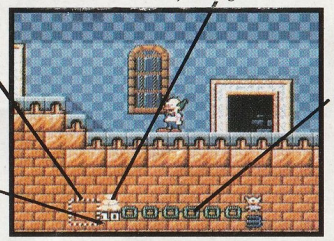
Der Controller funktioniert folgendermaßen:



BEMERKUNG: Wenn Du den "LETZTEN AUSWEG" benutzt, verlierst Du 1 Leben.

Alle Spielinformationen erscheinen in der unteren

Bildschirmhälfte wie folgt:



DAS FUNHOUSE

MANN, IST DAS RIESIG!

Krustys Funhouse ist in 5 Ebenen aufgeteilt. Jede Ebene hat bis zu 14 Leveln. Wenn Du das Haus betrittst, befindest Du Dich in der Eingangshalle. Jeder Gang führt zu Einer der fünf Ebenen. Innerhalb dieser Ebenen führt jede Holztür zu einem anderen Level.

Bemerkung: Erst nachdem Du alle Level einer Ebene erfolgreich abgeschlossen hast, öffnet sich der Durchgang zu nächsten Level.

Du kannst die Level einer Ebene in beliebiger Reihenfolge spielen. Einige der Holztüren bleiben für Dich verschlossen oder unerreichbar, solange bis Du den magischenBonusblock in bestimmten Level gefunden und zerstört hast.

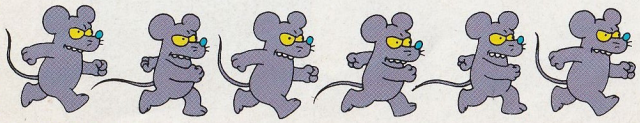
Um eine Tür zu betreten - Stelle Dich vor die T¨r und drücke das STEUERKREUZ nach OBEN.

Wenn Du einen Level erfolgreich abgeschlossen hast (indem Du alle Ratten in der Falle hast und sicher zur Ausgangstür zurückgekehrt bist), kehst Du automatisch zu dem Teil der Halle zurück, in dem du den Level betreten hast. Wenn Du den Level erfolgreich abgeschlossen hast, erscheint ein silbernes Schloß an der Tür.

Es gibt EINE Tür in jeder Ebene, die immer mit einem goldenen Schloß versehen ist. Diese Tür öffnet sich erst, nachdem Du alle Level dieser Ebene abgeschlossen hast.

In diesem speziellen Level gibt es keine Ratten, nur einen magischen Block, der den Durchgang zur nächsten Ebene öffnet.

Nachdem Du alle Bonuslevel abgeschlossen hast, kehre zum Ebenendurchgang zurück und drücke auf dem STEUERKREUZ nach OBEN. DU kehrst nun zur Haupthalle zurück und der Durchgang zur nächsten Ebene ist offen.



RATTENFALLEN

...SCHNAPPE SIE DIR KRUSTY!

Jeder Level des Funhouses wird von Ratten bevölkert. Glücklicherweise gibt es in jedem Level spezielle Rattenfallen, um den Nagern den Garaus zu machen.Krustys loyale Freunde wie Bart, Homer, Sideshow Mel und Corporal Punishment bedienen diese Fallen.

Krusty muß nun die Ratten zu diesen Fallen bringen. Leider sind die possierlichen Pelztiere nicht in der Lage über Objekte zu klettern, die ihre Kö überragen. Desweitere fallen sie in jedes Loch und jede Röhre auf ihrem Weg. Auch stark Gebläse lassen die Ratten schnell ihre Richtung wechseln.

Der einzige Weg, da Funhouse von den Ratten zu befreien ist, Gegenstände zu finden um ihnen den Weg übe Löcher, durch Röhren und andere Hinderniss zu den Fallen zu ebene Blöcke, Sprungfedern,

Gebläse und Glassbehälter können dazu benutzt werden um Hindernisse für Krusty oder die Ratten zu überbrücken. (Siehe KRUSTYS KRUSTYLAND RATGEBER auf Seite 18-21).

Um Gegenstände aufzuheben - Stelle Dich auf den bestimmten Gegenstand und drücke auf den STEUERKREUZ nach UNTEN.

Um Gegenstände fallenzulassen - Drücke auf den STEUERKREUZ nach UNTEN.

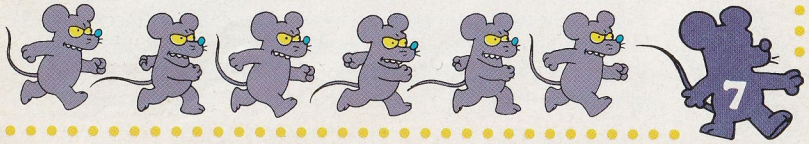
Bemerkung:

- **Nicht alle Gegenstände können aufgehoben werden.**
- **Du kannst nur einen Gegenstand zur Zeit halten**
- **Alle Gegenstände können übereinander aufgestapelt werden, z.B. um einen Treppen zu bauen.**

Der Gegenstand, den Du gerade hältst wird unten links auf dem Bildschirm in der Gegenstandsanzeige gezeigt.

Nachdem alle Ratten in der Falle sitzen, begebe Dich zur Eingangstür zurück um den Level abzuschließen.

Bemerkung: Bevor Du einen Level verläßt, durchsuche ihngründlich nach magischen Blöcken, die geheime Zugänge öffnen.



MAGISCHE BONUSBLÖCKE

Um Dir bei Deiner Aufgabe zu helfen und Deine Punktzahl sowie Energie zu erhöhen, wurden überall im Funhouse magische Bonusblöcke verteilt.

Um den Bonus zu erhalten - Tritt den Block, indem Du die TASTE B drückst.

Nachdem Du den Block getreten hast, verschwindet er und der Bonusgegenstand erscheint. (Siehe KRUSTYS KRUSTYLAND RATGEBER auf Seite 33-36).

SUPERBALL BONUS

Manchmal sind einige Durchgänge durch Wände versperrt oder Sandsteine. Du kannst die Hindernisse zerstören indem Du Dich darauf stellst oder einen Superball auf sie abschießt.

Um den Superball abzuschiessen - Drücke die TASTE Y.

Bemerkung: Du kannst den Superball nur dann einsetzen, wenn Du den Superballbonusgegenstand gefunden hast.

GEHEIME DURCHGÄNGE

Einige Bonusblöcke explodieren und hinterlassen keine Gegenstände. *Irgendwo*, in dem Level, in dem Du gerade bist oder in der Durchgangshalle erscheinen Durchgänge oder Türen die zu neuen Leveln oder Bonusräumen führen. Dort findest Du mit etwas Glück Gegenstände die Dir bei deiner Aufgabe helfen.

Wenn Du einen Bonusraum betreten hast, solltest Du alle Gegenstände einsammeln die es in diesem Level gibt. Du mußt Dich beeilen, denn Du hast nur wenig Zeit. Solltest Du es schaffen erhältst Du als letzten Gegenstand eine Krusty Puppe (Extraleben). In anderen Leveln wirst Du, solltest Du Erfolg haben, in einen unerreichbaren Teil des Levels teleportiert.

KRUSTYS FEINDE

Im Funhouse gibt es nicht nur Ratten, es gibt außerdem einen Haufen merkwürdige Kreaturen die Krusty das Leben schwer machen. Wenn sie Krusty oft genug getroffen haben wird er müde und schläft ein. Krusty verliert dann ein Leben und muß den Level noch einmal von vorne beginnen. Wenn Krusty all seine Leben verloren hat, ist das Spiel beendet.

Deine Waffen - Du beginnst das Spiel mit zehn Torten. **Um eine Torte zu werfen -** Drücke die TASTE Y. Die Anzahl der verbleibenden Torten wird unten in der Bildschirmgrafik angezeigt.

FEINDE

Fliegende Schweinchen - Versuchen sich aus der Luft auf Dich zu stürzen.

Listige Schlangen - Schleichen auf dem Boden herum und spucken giftige Bälle aus.

Gigantische Geier - Fliegen herum und picken nach Dir.

Laser Aliens - Sie schießen mit gefährlichen Laserstrahlenauf Dich.

Punktzahl pro Feind:
Sektion 1.....100
Sektion 2,3.....500
Sektion 4,5.....1000

Bemerkung: Krusty kann nicht nur von seinen Feinden verletzt werden. Wenn Krusty tiefer als 2 Bildschirmlängen fällt, ist das gleichzusetzen mit einem Treffer.

ZEITBONUS...

KRUSTY IST DER SCHNELLSTE

Ein hochrangiger Entertainer wie Krusty hat natürlich keine Zeit zu verlieren. Also verliere keine Zeit in einem Level. Solltest Du schnell genug sein, erwartet Dich ein dicker Bonus.

PASSWORT...

DER SPAß GEHT WEITER

Wenn Du eine Ebene des Funhouse erfolgreich abgeschlossen hast, erscheint ein Password. Schreibe es sorgfältig auf. Es ermöglicht Dir, an dem Punkt das Spiel neuzustarten, an dem Du die letzte Ebene beendest hast.

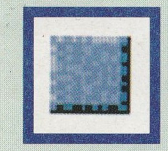
Um das Passwort einzugeben, lade das Spiel wie auf Seite 4 beschrieben ein. Wenn der KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE Titel erscheint, drücke die TASTE START

Um das Passwort einzugeben - Drücke LINKS oder RECHTS auf dem STEUERKREUZ um den Buchstaben auszuwählen, den Du verändern möchtest. Dann drücke nach OBEN oder UNTEN auf dem STEUERKREUZ um den Buchstaben zu verändern. Drücke die TASTE START wenn das Passwort komplett ist.

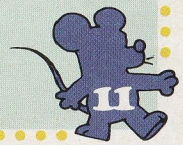
TIPS

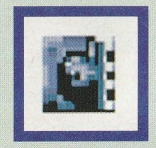
❏ Benutze die Blöcke, Sprungfedern, Gebläse und andere Gegenstände um höher zu springen. Oftmals hilft Dir der erste Gegenstand den Du findest, dabei andere Gegenstände zu erreichen. ❏ Versichere Dich, daß alle Ratten in die Falle gehen. ❏ Blöcke müssen nicht unbedingt übereinander gestapelt werden um Treppen oder Brücken zu errichten. Du kannst die Blöcke auch einfach in der Luft abstellen.

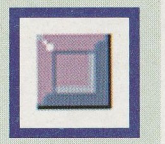
KRUSTYS KRUSTYLAND FUNHOUSE RATGEBER

OBJEKT	NAME	FUNKTION
GEGENSTÄNDE:		
	BLOCK	Treppenstufen für die Ratten oder Krusty.
	KICK-BLOCK	Stelle Dich so nahe wie möglich an den Block und drücke die TASTE B.
	SPRUNGFEDER	Sie helfen Krusty höher zu springen. Bemerkung: Du kannst nicht alle Sprungfede transportieren.

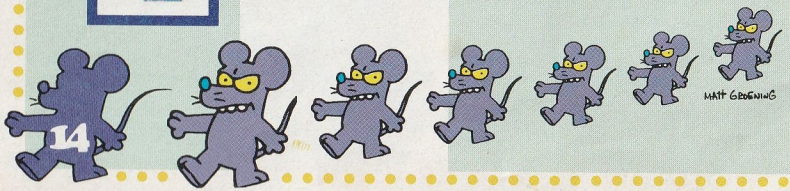
Um die Ratte aus dem Behälter zu befreien - Stelle Dich an den Behälter heran und drücke die TASTE B.



OBJEKT	NAME	FUNKTION
GEGENSTÄNDE:		
	GEBLÄSE	Bläst die Ratten in die Richtung in die das Gebläse zeigt. Bemerkung: Du kannst nicht alle Gebläse transportieren.
	RÖHRENWINKEL	Verbindungsstück zwischen zwei Röhren die im rechten Winkel zueinander stehen.
	RÖHRENSTÜCK	Ergänzt fehlende Röhrenstücke. Verlängert Röhren.
	GLASSBEHÄLTER	Die erste Ratte die darüber läuft, fällt hinein. Du kannst den Behälter mit der Ratte transportieren oder alstufe für andere Rattenbenutz en.

OBJEKT	NAME	FUNKTIO
MAGISCHE BONUSBLÖCKE:		
	MAGISCHER BLOCK	Enthält 1 der 7 Gegenstände die Du in dieser Tabelle findest.
	KRUSTYS TRICKTASCHE	10 Punkte
	KRUSTYS TASSE	20 Punkte
	KRUSTYS TUTE	50 Punkte
	KRUSTY PUPPE	Extraleben (maximal 9)
	KRUSTY BURGER	Lebensenergie

OBJEKT	NAME	FUNKTION
	KRUSTYCHIPS	Lebensenergie
	KRUSTYSHAKE	Lebensenergie
	TORTEN	10 SCHÜSSE
	SUPERBALL	5 Superbälle mit denen Du bestimmte Wände zerstören kannst.
ANDERE GEGENSTÄNDE:		
	SANDSTEINE	Zerbröseln wenn Du auf ihnen stehst oder sie mit dem Superball triffst.
	RAT	Du mußt sie finden und zu den Fallen leiten.



CHAOS IN KRUSTYLAND

Krusty der Clown ist in größeren Schwierigkeiten als jemals zuvor (abgesehen von dem Mal als er unschuldig im Gefängnis saß). Du bist seine einzige Hoffnung. Hilf ihm die Ratten in die Falle zu locken. Schmeiße ein paar Torten und finde die geheimen Durchgänge. Rette Springfields größte Touristenattraktion vor den Ratten. Krusty ist auf Deine Hilfe und Deine Ideen angewiesen. Zeige ihm was in Dir steckt...

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte.
Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch:

Acclaim Entertainment GmbH,
Möhlstr. 10, 8000 München 80

The Simpsons ™ & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. ACCLAIM ® ist ein eingetragenes Warenzeichen von ACCLAIM Entertainment Inc., ©1992 ACCLAIM Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Distributed and Marketed by
ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstrasse 10,8000 Munich 80, Germany.

PRINTED IN JAPAN